

TRAGOEDIA

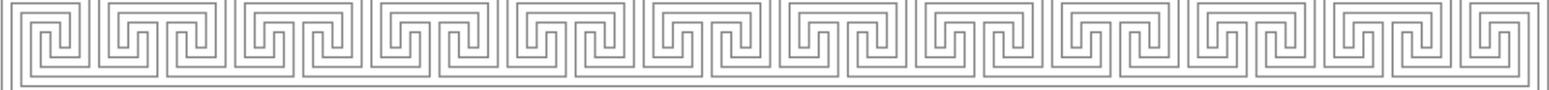
RPG

AS SAGAS ÉPICAS — E OS DESTINOS TRÁGICOS — DE HEROIS EM BUSCA
DA IMORTALIDADE



LIVRO DO CORIFEU

RICARDO PERAÇA CAVASSANE



TRAGOEDIA

RPG

LIVRO DO CORIFEU

1ª Edição – Fevereiro/2014

CRÉDITOS

Texto e diagramação: Ricardo Peraça Cavassane.

Logo: Dan Ramos.

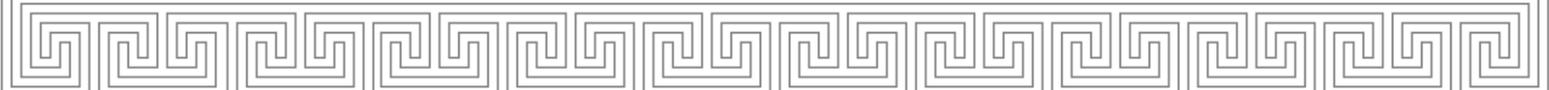
Ilustrações: de domínio público.

Baseado nas regras do jogo Old Dragon, da autoria de Antônio Sá Neto e Fabiano Neme, que por sua vez se baseia nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tragoedia é um jogo coberto pela licença Open Game. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção de nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos.

Mais informações sobre **Tragoedia** em:

tragosgames.wordpress.com



SUMÁRIO

Introdução	3
1. Aventuras	4
2. Competições	7
3. Fortificações, Labirintos e Ruínas	10
4. Ilhas	12
5. Monstros	15
6. Personagens	18
7. Imortais	20

INTRODUÇÃO

O **Livro do Corifeu** traz informações que auxiliarão o Corifeu a criar aventuras, competições, fortificações, ilhas, monstros e personagens, inclusive Imortais de grande poder. Organizado em tabelas, o **Livro do Corifeu** também pode tornar a campanha de **Tragedia** mais surpreendente e imprevisível.

O Corifeu pode usar as tabelas deste livro de duas formas: rolando dados ou escolhendo os elementos que quiser. Cada tabela pede por um dado – d4, d6, d8, d10, d12, d20 ou até d100 (role 1d10 para a dezena e 1d10 para a unidade).

O capítulo 7 traz ainda regras para personagens Imortais de até 30º nível.

1. AVENTURAS

Uma das funções do Corifeu é apresentar oportunidades de aventura aos Heróis dos jogadores. Aqui o Corifeu encontrará tabelas que o ajudarão a criar uma aventura determinando o problema que ocorre e onde ele ocorre.

TABELA 1-1: TIPOS DE PROBLEMA

1d6	Tipo de Problema
1	Um inimigo
2	Uma pessoa
3	Uma polêmica
4	Um problema político
5	Uma catástrofe
6	Um Artefato

TABELA 1-2: INIMIGOS

1d8	Inimigo
1	Monstros
2	Monstros da espécie Homos
3	Um Demônio
4	Um Monstro Único
5	Uma célula do culto a Leto
6	Bandidos ou Piratas Mortais
7	Estrangeiros Khun
8	Estrangeiros Njord

TABELA 1-3: PROBLEMAS COM INIMIGOS

1d4	Problema
1	Um inimigo está realizando ataques a uma localidade urbana
2	Um inimigo ocupou o território ao redor de uma localidade urbana
3	Um inimigo está tentando invadir uma localidade urbana
4	Um inimigo está realizando ataques com um determinado objetivo (obter algo, p. ex.)

TABELA 1-4: PESSOAS

1d8	Pessoa
1	Um Rei ou Senador
2	O filho ou filha de um Rei ou Senador
3	Um General
4	Um Herói
5	Um Imortal
6	Um mensageiro
7	Um cidadão
8	Um camponês

TABELA 1-5: PROBLEMAS COM PESSOAS

1d4	Problema
1	Uma pessoa se perdeu e precisa ser resgatada
2	Uma pessoa foi sequestrada
3	Uma pessoa foi morta, e não se sabe quem é o assassino
4	Uma pessoa foi acusada de um crime injustamente

TABELA 1-6: POLÊMICAS

1d8	Polêmica
1	Deve-se ou não começar uma guerra?
2	Deve-se ou não terminar uma guerra?
3	Quem é o campeão de uma competição?
4	Quem tem o direito ao trono da cidade?
5	Um determinado culto ou filosofia é ou não herege?
6	Uma determinada conduta ou ação é ou não justa?
7	Uma determinada pessoa é ou não virtuosa?
8	Uma determinada região pertence a que cidade?

TABELA 1-7: PROBLEMAS COM POLÊMICAS

1d4	Problema
1	O Rei de uma cidade discorda de seus Senadores, e eles ameaçam depô-lo
2	Apenas uma pessoa em uma cidade discorda de todos os seus concidadãos
3	Uma polêmica divide a população de uma cidade
4	Uma polêmica é criada para distrair e confundir a população de uma cidade

TABELA 1-8: PROBLEMAS POLÍTICOS

1d8	Problema
1	O Rei e o Senado estão tomando decisões ruins para a população
2	Senadores estão sendo corrompidos por um inimigo
3	Um Rei tem seu poder limitado pelo Senado
4	Um Rei e/ou o Senado vem governando de forma tirânica
5	Um Senador é ameaçado por inimigos políticos
6	Os Generais de uma cidade tomam o poder
7	Uma cidade é derrotada em uma guerra e dominada politicamente
8	Uma cidade cai na anarquia

TABELA 1-9: CATÁSTROFES

1d8	Catástrofe
1	Deslizamento de terra ou avalanche
2	Erupção de um vulcão
3	Furacão
4	Incêndio
5	Inundação
6	Maremoto
7	Tempestade de raios
8	Terremoto
9	Uma doença
10	Um veneno

TABELA 1-10: PROBLEMAS COM CATÁSTROFES

1d4	Problema
1	Uma catástrofe atinge uma região e causa destruição
2	Uma catástrofe é causada por Monstros ou por um Demônio
3	Um Artista ou Filósofo previu uma catástrofe, mas ninguém acredita nele
4	Um Artista ou Filósofo faz acontecerem catástrofes com algum objetivo

TABELA 1-11: PODER DE ARTEFATO

1d10	Poder
1 a 9	Menor
10	Maior

TABELA 1-12: ARTEFATOS MENORES

1d20	Artefato
1	A Armadura do Grande Drakus Vermelho
2	O Aulos de Orfeus
3	O Chifre de Kól
4	A Coroa do Rei Filósofo
5	O Elmo do General Njord
6	O Elmo Solar
7	A Espada de Akiles
8	A Espada do Vencedor
9	O Estandarte do Monte Solar
10	As Ferraduras Douradas
11	O Ferrão de Leto
12	A Flecha Caçadora
13	O Hino aos Deuses
14	A Lança de Kadmus
15	A Máscara de Áter
16	A Máscara da Morte
17	O Manto do Sol e da Lua
18	As Sandálias de Tundra
19 e 20	Crie um novo Artefato Menor

TABELA 1-13: ARTEFATOS MAIORES

1d8	Artefato
1	A Armadura de Prometeus
2	A Ânfora Magnífica
3	O Escudo da Caveira
4	As Lágrimas de Fáton
5	A Pedra Filosofal
6	A Taça da Imortalidade
7	A Túnica do Virtuoso
8	Crie um novo Artefato Maior

TABELA 1-14: PROBLEMAS COM ARTEFATOS

1d4	Problema
1	Um Demônio está à procura um Artefato
2	Há rumores de que uma ruína abriga um Artefato
3	Uma pessoa afirma que um Artefato a pertence por direito
4	Um Artefato que pertence a um Rei está desaparecido

TABELA 1-15: REGIÃO DA ÉLADA

1d6	Região
1	Norte
2	Sul
3	Leste
4	Oeste
5	Central
6	Role novamente

TABELA 1-16: LOCALIDADE NA REGIÃO NORTE

1d6	Localidade
1	As Montanhas de Bronze
2	A Floresta de Lifa
3	Os Vales dos Rios Caudaloso e Frio
4	O Olho de Áter
5	A Ilha de Naksos
6	A Ilha de Ítaka

TABELA 1-17: LOCALIDADE NA REGIÃO SUL

1d6	Localidade
1 e 2	Os Montes Verdes
3 e 4	Os Vales Verdes
5 e 6	A Costa

TABELA 1-18: LOCALIDADE NA REGIÃO LESTE

1d6	Localidade
1 e 2	Os Vales do Rio Serpenteante
3 e 4	A Costa
5 e 6	A Ilha de Kreta

TABELA 1-19: LOCALIDADE NA REGIÃO OESTE

1d6	Localidade
1	As Grandes Planícies
2	O Mar Interno
3	Os Vales do Rio Profundo
4	A Costa
5	A Ilha de Knossos
6	A Ilha de Febos

TABELA 1-20: LOCALIDADE NA REGIÃO CENTRAL

1d6	Localidade
1 a 3	Os Montes Selvagens
4 e 5	O Vale do Grande Rio
6	A Ilha de Rodes

TABELA 1-21: LOCALIDADE URBANA

1d6	Localidade
1 e 2	Uma cidade de Mortais grande
3	Uma cidade de Mortais média
4	Uma cidade de Mortais pequena
5	Uma cidade de Imortais
6	Uma ruína

TABELA 1-22: CIDADES DE MORTAIS GRANDES

1d8	Cidade
1	Atenai
2	Delfai
3	Eleusai
4	Espartai
5	Knossai
6	Korintai
7	Kretai
8	Tebai

TABELA 1-23: CIDADES DE MORTAIS MÉDIAS

1d100	Cidade
1 a 4	Aigilai
5 a 9	Akarnai
10 a 14	Arenai
15 a 19	Brauronai
20 a 24	Deltai
25 a 28	Dionai
29 a 33	Eleai
34 a 37	Eleuterai
38 a 41	Febai
42 a 45	Honai
46 a 49	Ítakai
50 a 54	Keronai
55 a 59	Kidonai
60 a 64	Kolonai
65 a 69	Krotonai
70 a 74	Lauriai
75 a 79	Likai
80 a 83	Naksai
84 a 87	Nemeai
88 a 91	Nousai
92 a 96	Ramnai
97 a 100	Stoai

TABELA 1-24: CIDADES DE IMORTAIS

1d6	Cidade
1	Súnai
2	Mónai
3	Kólai
4	Eárai
5	Túndrai
6	Áterai

TABELA 1-25: RUÍNAS

1d6	Ruínas
1 a 3	Ruínas de Imortais
4 e 5	Ruínas de Mortais
6	Ruínas de Monstros

2. COMPETIÇÕES

As competições são parte importante da cultura eladana e da vida de heroísmo. Um Heroi que se sagre campeão de uma competição terá vencido diversos outros Herois e, assim, provará sua competência. Competições costumam fazer parte de festivais em honra aos Deuses, mas também podem ocorrer em comemoração, por exemplo, à fundação de uma cidade ou à data de nascimento de um Heroi.

Cada competição possui um patamar, que é o patamar mínimo ao qual os Herois devem pertencer para participar dela. Num mesmo evento podem ser realizadas competições de diferentes patamares. Numa competição os Herois (que se dividem por ofício nobre) devem passar por várias provas eliminatórias de dificuldade crescente, de modo que apenas quatro Herois cheguem à prova final.

Competições de patamar aventureiro ocorrem em quase todas as cidades, e premiam seus vencedores com medalhas. Vencer uma competição de patamar aventureiro também é considerado um feito heroico. Uma competição de patamar aventureiro é composta por 3 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 8 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

Competições de patamar heroico em geral ocorrem apenas em cidades médias ou grandes, e premiam seus vencedores com coroas de folhas. Vencer uma competição de patamar heroico também é considerado um feito campeão. Uma competição de patamar heroico é composta por 4 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 12 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 8 competidores; uma terceira prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

Competições de patamar campeão também costumam ocorrer apenas em cidades médias ou grandes, e premiam seus vencedores com cinturões. Vencer uma competição de patamar campeão também é considerado um feito exemplar. Uma competição de patamar campeão é composta por 5 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 16 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 12 competidores; uma terceira prova, da qual saem 8 competidores; uma quarta prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

Competições de patamar exemplar ocorrem apenas em grandes cidades, e premiam seus vencedores com taças. Vencer uma competição de patamar exemplar também é considerado um feito épico. Uma competição de patamar exemplar é composta por 6 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 20 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 16 competidores; uma terceira prova, da qual saem 12 competidores; uma quarta prova, da qual saem 8 competidores; uma quinta prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

Competições de patamar épico também ocorrem apenas em grandes cidades, e premiam seus vencedores com estatuetas de Herois Imortais. Vencer uma competição de patamar épico também é considerado um feito lendário. Uma competição de patamar épico é composta por 7 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 24 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 20 competidores; uma terceira prova, da qual saem 16 competidores; uma quarta prova, da qual saem 12 competidores; uma quinta prova, da qual saem 8 competidores; uma sexta prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

Competições de patamar lendário ocorrem apenas nas cidades de Imortais (são elas a Sunaica, a Monaica, a Kolaica, a Earaiica, a Tundraica e a Ateraica), e premiam seus vencedores com armas obra-prima. Vencer uma competição de patamar lendário também é considerado um feito imortal. Uma competição de patamar lendário é composta por 8 provas: uma prova inicial que classificará apenas os 28 melhores, independentemente do número de competidores; uma segunda prova, da qual saem 24 competidores; uma terceira prova, da qual saem 20 competidores; uma quarta prova, da qual saem 16 competidores; uma quinta prova, da qual saem 12 competidores; uma sexta prova, da qual saem 8 competidores; uma sétima prova, da qual saem 4 competidores; e uma prova final.

TABELA 2-1: COMPETIÇÕES

	Aventureiro	Heroico	Campeão	Exemplar	Épico	Lendário
1ª prova	8 classif.	12 classif.	16 classif.	20 classif.	24 classif.	28 classif.
2ª prova	4 classif.	8 classif.	12 classif.	16 classif.	20 classif.	24 classif.
3ª prova	Final	4 classif.	8 classif.	12 classif.	16 classif.	20 classif.
4ª prova	-	Final	4 classif.	8 classif.	12 classif.	16 classif.
5ª prova	-	-	Final	4 classif.	8 classif.	12 classif.
6ª prova	-	-	-	Final	4 classif.	8 classif.
7ª prova	-	-	-	-	Final	4 classif.
8ª prova	-	-	-	-	-	Final

É possível receber XP vencendo provas em competições. O primeiro colocado em uma prova recebe o XP dado pelo Heroi que ficou em segundo, pelo Heroi que ficou em terceiro e pelo Heroi que ficou em quarto. O segundo colocado em uma prova recebe o XP dado pelo Heroi que ficou em terceiro e pelo Heroi que ficou em quarto. Já o terceiro colocado em uma prova recebe apenas o XP dado pelo Heroi que ficou em quarto.

Por exemplo: numa corrida da qual participam apenas Herois de 1º nível, aquele que chegar primeiro receberá 15 XP, o segundo a chegar receberá 10 XP, e o terceiro receberá 5 XP.

Um Imortal derrotado em uma competição dá +5 XP.

TABELA 2-2: XP DADO POR HEROIS EM COMPETIÇÕES

Nível	XP
1º	5
2º	10
3º	15
4º	25
5º	35
6º	45
7º	60
8º	75
9º	90
10º	110
11º	130
12º	150
13º	175
14º	200
15º	225
16º	255
17º	285
18º	315
19º	350
20º	390

As tabelas a seguir dão algumas ideias de provas para Artistas, Filósofos e Guerreiros. O Corifeu deve determinar como funciona a prova: quantos podem participar, como são definidos o primeiro, o segundo e o terceiro lugares (e assim em diante), etc. Algumas regras simples podem ajuda-lo nesta tarefa.

A principal forma de determinar o vencedor e o grau de sucesso é pela margem de sucesso em uma rolagem. Em caso de empate, o valor do atributo pode determinar o vencedor, ou pode ser feita uma nova rolagem.

Em provas como salto e corrida, nas quais vence aquele que chega primeiro ou atinge uma distância maior, o Corifeu pode, por exemplo, determinar que 1 ponto ou 5% de margem em um teste equivale a 0,1m em um salto ou corrida.

Uma prova pode ser vencida pelo melhor desempenho, por soma de pontos ou ainda pelo tempo de execução (quanto maior for em uma prova de resistência ou quanto menor for em uma prova de velocidade).

Em provas de Arte, uma disputa de Carisma + nível pode servir para desempate ou para ajudar a determinar a força de um efeito.

Em provas que envolvam combate, pode ser possível usar apenas dano não-letal (mesmo que não se trate de combate desarmado ou arma de contusão), ou ainda pode ser preciso ter sacerdotes curandeiros à postos. Provas que envolvam batalhas entre equipes muitas vezes têm como objetivo a captura de uma bandeira.

TABELA 2-3: PROVAS PARA ARTISTAS

1d20	Prova
1	Acalmar ou Agitar Plateia
2	Apresentação ou Cópia em Grupo de Obra Clássica
3	Apresentação ou Cópia Individual de Obra Clássica
4	Auxiliar em Batalha com Arte
5	Auxiliar em Batalha com Arte e Intervenção Divina
6	Auxiliar em Batalha com Intervenção Divina
7	Banir Monstros
8	Batalha de Intervenções Divinas
9	Causar Efeito Livre na Plateia
10	Conhecimentos sobre os Deuses
11	Conhecimentos sobre Arte
12	Criação de Obra
13	Criação e Apresentação de Obra
14	Divisar o Destino
15	Entusiasmar ou Fascinar Plateia
16	Expulsar Monstro
17	Inspirar ou Intimidar Plateia
18	Performance em Outra Arte
19	Sugerir Plateia
20	Vislumbrar o Destino

TABELA 2-4: PROVAS PARA FILÓSOFOS

1d20	Prova
1	Argumentar e Contra-Argumentar
2	Auxiliar em Batalha com Filosofia
3	Auxiliar em Batalha com Filosofia e Lógos
4	Auxiliar em Batalha com Lógos
5	Batalha de Lógos
6	Conceber Pensamento
7	Conhecer, Encontrar e Perceber Objetos
8	Conhecimentos sobre Filosofia
9	Conhecimentos sobre Lógos
10	Convencer Plateia com Argumentação
11	Deduzir
12	Desvelar
13	Detectar, Pressentir e Intuir Ameaças
14	Elucidar
15	Manipular, Decompor e Compor Elementos
16	Moldar, Destruir e Transmutar Materiais
17	Ponderar
18	Reparar, Danificar e Aperfeiçoar Equipamentos
19	Reverter
20	Simular Ilusão Perceptível a Um, Dois ou Todos os Sentidos

TABELA 2-5: PROVAS PARA GUERREIROS

Id	Prova
1	Arremesso de Dardo, Disco ou Lança
2	Batalha Naval
3	Caçada
4	Corrida de Resistência
5	Corrida de Velocidade
6	Corrida com Obstáculos
7	Corrida de Biga
8	Escalada
9	Luta Armada
10	Luta Armada contra Monstro
11	Luta Desarmada
12	Luta Desarmada contra Monstro
13	Montaria de Resistência
14	Montaria de Velocidade
15	Natação em Piscina
16	Natação no Mar
17	Salto com Vara
18	Salto em Altura
19	Salto em Distância
20	Tiro com Arco ou Funda

3. FORTIFICAÇÕES, LABIRINTOS E RUÍNAS

Uma parte importante das aventuras dos Heróis consiste em invadir e explorar fortificações inimigas, ruínas antigas agora habitadas por Monstros e criminosos, e labirintos naturais. Estes podem abrigar Artefatos ou outros tesouros, podem servir de esconderijo a algum inimigo, ou podem somente ser um obstáculo no caminho dos Heróis.

TABELA 3-1: CATEGORIA

1d10	Categoria
1	Cidade de Imortais em Ruínas
2	Cidade de Mortais em Ruínas
3	Fortificação de Estrangeiros Ativa
4	Fortificação de Imortais em Ruínas
5	Fortificação de Monstros Ativa
6	Fortificação de Monstros em Ruínas
7	Fortificação de Mortais Ativa
8	Fortificação de Mortais em Ruínas
9	Labirinto Natural na Superfície
10	Labirinto Natural Subterrâneo

TABELA 3-2: TIPO DE CIDADE

1d4	Tipo
1	Vilarejo
2	Cidade pequena
3	Cidade média
4	Cidade grande

TABELA 3-3: ÁREAS DE UMA CIDADE EM RUÍNAS

1d10	Área
1	Casa
2	Escola
3	Estádio
4	Hospital
5	Mercado
6	Palácio
7	Praça
8	Quartel
9	Rua
10	Templo

TABELA 3-4: ELEMENTOS DE CIDADES EM RUÍNAS

1d10	Obstáculo
1	Colunas ou arcos solitários
2	Entulho de parede ou teto desabado
3	Escadaria
4	Estátuas semidestruídas
5	Labirinto criado pela destruição
6	Plantas que se mesclam às construções
7	Porta emperrada ou bloqueada
8	Sala alagada
9	Sala isolada preservada
10	Sala oculta ou bloqueada pelo entulho

TABELA 3-5: TIPO DE FORTIFICAÇÃO

1d6	Tipo
1	Forte
2	Forte de muralha
3	Forte de ponte
4	Posto avançado de guerra
5	Prisão
6	Torre

TABELA 3-6: SALAS DE UMA FORTIFICAÇÃO

1d10	Sala
1	Alojamento
2	Alojamento do Capitão
3	Encarceramento
4	Enfermaria
5	Estábulo
6	Guarita
7	Pátio de treinamentos
8	Refeitório
9	Sala de armas
10	Sala de reunião

TABELA 3-7: ELEMENTOS DE FORTIFICAÇÕES

1d10	Obstáculo
1	Alçapão
2	Corredor com armadilha
3	Fosso
4	Porta bloqueada por dentro
5	Porta com armadilha
6	Porta secreta
7	Porta trancada e bloqueada
8	Portão de bronze
9	Sala oculta
10	Seteiras

TABELA 3-8: TIPO DE LABIRINTO NATURAL NA SUPERFÍCIE

1d4	Tipo
1 e 2	Floresta densa e clareiras
3 e 4	Ravinas e cânions

TABELA 3-9: TIPO DE LABIRINTO NATURAL SUBTERRÂNEO

1d4	Tipo
1 e 2	Grutas e cavernas
3 e 4	Túneis e tocas de Monstros escavadores

TABELA 3-10: ÁREAS DE UM LABIRINTO NATURAL

1d6	Áreas
1	Túnel, trilha ou corredor
2	Sala, clareira pequena ou área aberta pequena
3	Salão amplo, clareira grande ou área aberta grande
4	Lago ou poça d'água
5	Fonte, rio ou queda d'água
6	Salão com estalactites e estalagmites, árvores ou rochas

TABELA 3-11: ARMADILHAS ARTIFICIAIS

1d10	Armadilha
1	Flechas na parede
2	Fosso oculto
3	Fosso oculto com estacas
4	Grades que caem
5	Labirinto
6	Labirinto espelhado
7	Lâmina na parede
8	Rede
9	Sala que se incendia
10	Sala que se inunda

TABELA 3-12: ARMADILHAS NATURAIS

1d10	Armadilha
1	Buraco oculto
2	Caminho que se bloqueia
3	Passagens estreitas
4	Pedra que cai
5	Pedras escorregadias
6	Pedras soltas
7	Poço profundo
8	Sala com doença ou veneno
9	Sala de temperatura extrema
10	Túnel de vento

TABELA 3-13: TESOUROS

1d10	Tesouro
1	Arma
2	Armadura ou escudo
3	Item geral
4	Peças de Bronze (5d10 x10)
5	Peças de Ouro (1d10 x10)
6	Peças de Prata (3d10 x10)
7	Pergaminho com obra de arte (poesia, roteiro de teatro, partitura musical ou coreografia)
8	Pergaminho com Pensamento
9	Pintura ou escultura
10	Tomo de Filósofo

TABELA 3-14: QUALIDADE DO TESOURO

1d10	Qualidade
1 a 4	Tesouro normal
5 a 7	Tesouro incomum, de qualidade ou dobrado
8 a 9	Tesouro raro, de qualidade ou triplicado
10	Tesouro muito raro, genial ou quadruplicado

TABELA 3-15: ATUAIS HABITANTES

1d6	Habitantes
1 e 2	Monstros
3	Monstros da espécie Homos
4	Bandidos Mortais
5	Cultistas de Leto
6	Estrangeiros

4. ILHAS

Ao redor da Élada há inúmeras ilhas, nas quais vivem Mortais, Estrangeiros e Monstros da espécie Homos. Cabe ao Corifeu criar e povoar estas ilhas. Para criar uma ilha, o Corifeu deve determinar as características geográficas da ilha (sua localização, seu tamanho, o tipo de terreno, etc.) e as características de sua população (se são Mortais ou Estrangeiros, o tipo de governo, a religião, etc.).

Note que são considerados Estrangeiros (e não Mortais) todos aqueles que não são eladanos, mesmo que não sejam Khun ou Njord. Assim, quando numa tabela o Corifeu encontrar “Estrangeiros (outros)”, ele precisará determinar as características físicas e culturais deste povo.

O tamanho de uma ilha é determinado por uma unidade abstrata – a área. Uma área é um local de um único tipo de terreno, no qual pode viver uma única comunidade (mas um mesmo terreno pode se expandir por mais de uma área, assim como uma comunidade pode ocupar mais de uma área). Uma ilha é formada por uma a cinco

áreas, e uma ilha com duas ou mais áreas pode ser, na verdade, um arquipélago formado por ilhas pequenas e próximas umas às outras.

Comunidades de Estrangeiros Khun ou Njord sempre serão acampamentos de soldados ou postos avançados. Já comunidades de outros Estrangeiros ou Mortais serão povoados que podem se organizar de diferentes formas. Comunidades de Homos, por fim, serão sempre tiranias nas quais o líder é um Monstro mais forte ou até mesmo um Demônio. Caso haja duas ou mais comunidades numa ilha, é preciso determinar também o tipo de relação entre as comunidades.

TABELA 3-1: DISTÂNCIA EM RELAÇÃO À COSTA

1d6	Distância
1 a 3	Próxima (a ilha fica a até 50 km da costa da Élada)
4 e 5	Distante (a ilha fica a até 100 km da costa da Élada)
6	Muito Distante (a ilha fica a até 200 km da costa da Élada)

TABELA 3-2: LOCALIZAÇÃO EM RELAÇÃO À COSTA

1d6	Localização
1	Noroeste (região da costa que vai do extremo oeste das Montanhas de Bronze até Espartai)
2	Nordeste (região da costa que vai de Espartai até o extremo leste das Montanhas de Bronze)
3	Oeste (região da costa que vai do extremo oeste das Montanhas de Bronze até a ilha de Knossos)
4	Leste (região da costa que vai do extremo leste das Montanhas de Bronze até o norte da ilha de Kreta)
5	Sudoeste (região da costa que vai do sul da ilha de Knossos até Atenai)
6	Sudeste (região da costa que vai de Atenai até a ilha de Kreta)

TABELA 3-3: EXTENSÃO DA ILHA

1d6	Extensão
1	Muito Pequena (uma área)
2	Pequena (duas áreas)
3 e 4	Média (três áreas)
5	Grande (quatro áreas)
6	Muito Grande (cinco áreas)

TABELA 3-5: RUÍNAS NA ILHA

1d6	Ruínas
1 a 2	Ruínas de Áteros
3 e 4	Ruínas de Estrangeiros (outros)
5	Ruínas de Mortais
6	Ruínas de Monstros

TABELA 3-4: TERRENO DA ÁREA

1d8	Terreno
1	Montanhas ou rochas
2	Colinas ou dunas
3	Floresta ou vegetação alta
4	Pântano ou mangue
5	Lago ou baía
6	Planície ou savana
7	Recifes ou grutas
8	Rio e vale
9	Vulcão
10	Ruínas. Role novamente para determinar o terreno.

TABELA 3-6: CATÁSTROFES NATURAIS

1d6	Catástrofe
1	Maremotos e ressacas
2	Terremotos e deslizamentos
3	Tempestades e inundações
4	Tempestades de raios e incêndios
5	Furacões e vendavais
6	Erupções de lava, detritos e fumaça

TABELA 3-7: HABITANTES DE ILHA NA REGIÃO NOROESTE

1d6	Habitantes
1 e 2	Estrangeiros (outros)
3 e 4	Estrangeiros (Njord)
5	Mortais
6	Homos

TABELA 3-8: HABITANTES DE ILHA NA REGIÃO NORDESTE

1d6	Habitantes
1 e 2	Estrangeiros (outros)
3 e 4	Estrangeiros (Khun)
5	Mortais
6	Homos

TABELA 3-9: HABITANTES DE ILHA NA REGIÃO OESTE

1d6	Habitantes
1 a 3	Estrangeiros (outros)
4	Estrangeiros (Njord)
5	Mortais
6	Homos

TABELA 3-10: HABITANTES DE ILHA NA REGIÃO LESTE

1d6	Habitantes
1 a 3	Estrangeiros (outros)
4	Estrangeiros (Khun)
5	Mortais
6	Homos

TABELA 3-11: HABITANTES DE ILHA NAS REGIÕES SUDOESTE OU SUDESTE

1d6	Habitantes
1 a 3	Estrangeiros (outros)
4 e 5	Mortais
6	Homos

TABELA 3-12: TRAÇOS FÍSICOS MARCANTES DE ESTRANGEIROS (OUTROS)

1d10	Traço Físico
1	Brincos, piercings ou outros adereços corporais
2	Cabelos diferentes (cor, textura)
3	Estatura diferente (peso, altura)
4	Olhos diferentes (cor, formato)
5	Pele diferente (cor, marcas)
6	Pés e mãos diferentes (formato, tamanho, unhas)
7	Pinturas, tatuagens ou cicatrizes ritualísticas
8	Vestimentas coloridas ou com adereços
9	Vestimentas que cobrem quase todo o corpo
10	Vestimentas que expõem quase todo o corpo

TABELA 3-13: TRAÇOS CULTURAIS MARCANTES DE ESTRANGEIROS (OUTROS)

1d10	Traço Cultural
1	Alimentam-se da carne de Monstros
2	Canibalismo
3	Conhecem e usam o ferro
4	Ódio ou medo de estrangeiros
5	Possuem um ritual de passagem à idade adulta
6	Povo belicoso
7	Povo pacífico
8	Proíbem-se de comer certas Plantas
9	Usam Monstros como guardas
10	Usam ouro e prata apenas como ornamento

TABELA 3-14: FORMAS DE GOVERNO

1d6	Governo
1	Patriarcado (a comunidade é dividida em famílias ou clãs, e o líder de cada família é o patriarca, sendo que o governo pode ser exercido pelo conselho dos patriarcas, ou pode haver um único líder, que será um dos patriarcas)
2	Matriarcado (a comunidade é dividida em famílias ou clãs, e a líder de cada família é a matriarca, sendo que o governo pode ser exercido pelo conselho das matriarcas, ou pode haver um único líder, que será uma das matriarcas)
3	Monarquia (a comunidade se organiza de forma similar à organização de uma cidade-estado eladana, com um Rei no comando, podendo ou não haver um Senado)
4	Democracia (o governo da comunidade é exercido por todos os cidadãos, mas pode ser que apenas alguns habitantes, como homens adultos, possam ser considerados cidadãos)
5	Tiranía (o governo é exercido por um único líder, cujo poder deriva da força sobre os demais habitantes)
6	Teocracia (o governo é exercido pelos sacerdotes, e o sumo-sacerdote pode possuir o papel de líder supremo)

TABELA 3-15: RELIGIÃO DE ESTRANGEIROS (OUTROS)

1d20	Religião
1 a 5	A comunidade cultua alguns ou todos os deuses eladanos, mas lhes chamam por outros nomes e lhes atribuem outras características
6	A comunidade cultua Sún, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
7	A comunidade cultua Món, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
8	A comunidade cultua Kól, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
9	A comunidade cultua Éár, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
10	A comunidade cultua Túndra, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
11	A comunidade cultua Áter, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
12	A comunidade cultua Lifa, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
13	A comunidade cultua Leto, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
14	A comunidade cultua Fáton, mas lhe chama por outro nome e lhe atribui outras características
15	A comunidade cultua Éspas e Timé, mas lhes chamam por outros nomes e lhes atribuem outras características
16	A comunidade cultua um deus (ou deuses) diferentes dos deuses eladanos, que representam elementos da natureza, como o fogo, ou fenômenos naturais, como o furacão
17	A comunidade cultua os espíritos de seus ancestrais
18	A comunidade cultua um único deus, criador de tudo
19	A comunidade cultua um Monstro ou um Demônio
20	A comunidade não possui religião

TABELA 3-16: FORMA PELA QUAL OS HABITANTES OCUPARAM A ILHA

1d6	Forma de Ocupação
1 a 3	Os habitantes apenas ocuparam a área, que estava vazia
4	Os habitantes expulsaram ou exterminaram o povo que vivia na área e a ocuparam
5	Os habitantes fizeram contato pacífico com o povo que vivia na área e se misturaram com eles
6	Os habitantes exterminaram os Monstros que dominavam a área e a ocuparam

TABELA 3-17: RELAÇÕES ENTRE COMUNIDADES

1d6	Relações
1	Coexistência (as duas comunidades coexistem pacificamente, nem se relacionando profundamente nem se isolando uma da outra)
2	Comércio (as duas comunidades coexistem em relação profunda, tanto econômica quanto cultural)
3	Isolamento (as duas comunidades coexistem, mas isoladas uma da outra)
4	Inimizade (as duas comunidades são inimigas, e conflitos ocorrem frequentemente, mas ainda não se trata de uma guerra)
5	Guerra (as duas comunidades estão em guerra)
6	Dominação (uma comunidade é dominada por outra, seus habitantes vivendo sob o governo dos inimigos ou como seus escravos)

TABELA 3-18: RAZÕES PARA IR ATÉ A ILHA

1d6	Razão
1	A ilha abriga um Artefato
2	A ilha é rica em ouro ou prata
3	Há ferro na ilha
4	Há Monstros na ilha que precisam ser mortos
5	Há uma Planta medicinal rara na ilha
6	O povo da ilha precisa de ajuda

5. MONSTROS

As tabelas deste capítulo auxiliarão o Corifeu na criação de novos Monstros.

TABELA 5-1: ESPÉCIES

1d20	Espécie
1	Araknus
2	Batus
3	Beás
4	Boás
5	Elefos
6	Falkas
7	Hipós
8	Homos
9	Insetós
10	Leos
11	Lupus
12	Oktopus
13	Piscis
14	Ratus
15	Rinós
16	Saurus
17	Serpas
18	Skorpos
19	Taurus
20	Tragos

TABELA 5-2: VANTAGENS

1d100	Vantagem
1	Ataque à Distância (1 ponto)
2	Ataque Elétrico 1d4 (1 ponto)
3	Ataque Elétrico 2d4 (2 pontos)
4	Ataque Elétrico 3d4 (3 pontos)
5	Ataque Elétrico 4d4 (4 pontos)
6	Ataque Elétrico 5d4 (5 pontos)
7	Audição Aguçada +1 (1 ponto)
8	Audição Aguçada +2 (2 pontos)
9	Audição Aguçada +3 (3 pontos)
10	CA +2 (1 ponto)
11	CA +4 (2 pontos)
12	CA +6 (3 pontos)
13	CA +8 (4 pontos)
14	CA +10 (5 pontos)
15	Carisma +2 (1 ponto)
16	Carisma +4 (2 pontos)
17	Carisma +6 (3 pontos)
18	Carisma +8 (4 pontos)
19	Carisma +10 (5 pontos)
20	Constituição +1 (1 ponto)
21	Constituição +2 (2 pontos)
22	Constituição +3 (3 pontos)
23	Constituição +4 (4 pontos)
24	Constituição +5 (5 pontos)
25	Constrição (1 ponto)
26	Couro e Ossos Brônzeos (2 pontos)
27	Couro e Ossos Argênteos (4 pontos)
28	Couro e Ossos Áureos (6 pontos)
29	Dano Maior 1 (1 ponto)
30	Dano Maior 2 (2 pontos)
31	Destreza +1 (1 ponto)
32	Destreza +2 (2 pontos)
33	Destreza +3 (3 pontos)
34	Destreza +4 (4 pontos)
35	Destreza +5 (5 pontos)
36	Doença ou Veneno Fraco (1 ponto)
37	Doença ou Veneno Médio (2 pontos)
38	Doença ou Veneno Forte (3 pontos)
39	Dois Ataques (1 ponto)
40	Dreno de Atributo 1 (1 ponto)
41	Dreno de Atributo 2 (2 pontos)
42	Dreno de Atributo 3 (3 pontos)
43	Dreno de Atributo 4 (4 pontos)
44	Dreno de Atributo 5 (5 pontos)
45	Enxame (3 pontos)
46	Espécie Extra (2 pontos)
47	Força +1 (1 ponto)
48	Força +2 (2 pontos)
49	Força +3 (3 pontos)
50	Força +4 (4 pontos)

TABELA 5-2: VANTAGENS (CONTINUAÇÃO)

51	Força +5 (5 pontos)
52	Imunidade a Calor Extremo e Dano por Fogo (1 ponto)
53	Imunidade a Dano por Raios (1 ponto)
54	Imunidade a Frio Extremo (1 ponto)
55	Imunidade a Venenos (1 ponto)
56	Inteligência +2 (1 ponto)
57	Inteligência +4 (2 pontos)
58	Inteligência +6 (3 pontos)
59	Inteligência +8 (4 pontos)
60	Inteligência +10 (5 pontos)
61	Inteligente (2 pontos)
62	JP -1 (3 pontos)
63	JP -2 (6 pontos)
64	Movimento Extra (1 ponto)
65	Múltiplas Cabeças (2 pontos)
66	Múltiplos Braços (2 pontos)
67	Múltiplos Olhos (1 ponto)
68	Redução de Dano 1 (1 ponto)
69	Redução de Dano 2 (2 pontos)
70	Redução de Dano 3 (3 pontos)
71	Redução de Dano 4 (4 pontos)
72	Redução de Dano 5 (5 pontos)
73	Redução de Dano Específico 2 (5 pontos)
74	Redução de Dano Específico 4 (1 ponto)
75	Redução de Dano Específico 6 (2 pontos)
76	Redução de Dano Específico 8 (3 pontos)
77	Redução de Dano Específico 10 (4 pontos)
78	Regeneração 1 (1 ponto)
79	Regeneração 2 (2 pontos)
80	Regeneração 3 (3 pontos)
81	Regeneração 4 (4 pontos)
82	Regeneração 5 (5 pontos)
83	Sabedoria +1 (1 ponto)
84	Sabedoria +2 (2 pontos)
85	Sabedoria +3 (3 pontos)
86	Sabedoria +4 (4 pontos)
87	Sabedoria +5 (5 pontos)
88	Sangue Ácido (1 ponto)
89	Sopro 2d6 (2 pontos)
90	Sopro 4d6 (4 pontos)
91	Sopro 6d6 (6 pontos)
92	Tamanho Grande (2 pontos)
93	Tamanho Imenso (4 pontos)
94	Tamanho Colossal (6 pontos)
95	Teia (1 ponto)
96	Transmutar Carne em Pedra (6 pontos)
97	Visão Aguçada +1 (2 pontos)
98	Visão Aguçada +3 (4 pontos)
99	Visão Aguçada +5 (6 pontos)
100	Role novamente

TABELA 5-3: ATRIBUTOS (DRENO DE ATRIBUTO)

1d6	Atributo
1	Força
2	Destreza
3	Constituição
4	Inteligência
5	Sabedoria
6	Carisma

TABELA 5-4: TIPOS DE DANO (REDUÇÃO DE DANO ESPECÍFICO)

1d6	Tipo de Dano
1	Dano por Contusão
2	Dano por Corte
3	Dano por Perfuração
4	Dano por Queimadura
5	Dano por Intoxicação
6	Dano por Privação

TABELA 5-5: DESVANTAGENS

1d20	Desvantagem
1	Carisma -2 (+1 ponto)
2	Carisma -4 (+2 pontos)
3	Cego (+2 pontos)
4	Constituição -1 (+1 ponto)
5	Constituição -2 (+2 pontos)
6	Dano Menor 1 (+1 ponto)
7	Dano Menor 2 (+2 pontos)
8	Destreza -1 (+1 ponto)
9	Destreza -2 (+2 pontos)
10	Força -1 (+1 ponto)
11	Força -2 (+2 pontos)
12	Inteligência -2 (+1 ponto)
13	Inteligência -4 (+2 pontos)
14	Sabedoria -1 (+1 ponto)
15	Sabedoria -2 (+2 pontos)
16	Surdo (+1 ponto)
17	Tamanho Diminuto (+2 pontos)
18	Tamanho Pequeno (+1 ponto)
19	Um Só Olho (+1 ponto)
20	Role novamente

TABELA 5-6: ESPÉCIES COMUNS EM CAMPOS

1d10	Espécie
1 a 4	Taurus
5 a 7	Hipós
8 a 9	Lupus
10	Boás

TABELA 5-7: ESPÉCIES COMUNS EM CAVERNAS

1d10	Espécie
1 a 4	Batus
5 a 7	Araknus
8 a 9	Insetós
10	Beás

TABELA 5-8: ESPÉCIES COMUNS EM DESERTOS

1d10	Espécie
1 a 4	Saurus
5 a 7	Serpas
8 a 9	Skorpos
10	Ratus

TABELA 5-9: ESPÉCIES COMUNS EM FLORESTAS

1d10	Espécie
1 a 4	Insetós
5 a 7	Ratus
8 a 9	Serpas
10	Araknus

TABELA 5-10: ESPÉCIES COMUNS EM LAGOS, RIOS E MARES

1d10	Espécie
1 a 4	Piscis
5 a 7	Oktopus
8 a 9	Serpas
10	Saurus

TABELA 5-11: ESPÉCIES COMUNS EM MONTANHAS

1d10	Espécie
1 a 4	Falkas
5 a 7	Tragos
8 a 9	Lupus
10	Leos

TABELA 5-12: ESPÉCIES COMUNS EM PÂNTANOS

1d10	Espécie
1 a 4	Insetós
5 a 7	Ratus
8 a 9	Serpas
10	Araknus

TABELA 5-13: ESPÉCIES COMUNS EM RUÍNAS

1d10	Espécie
1 a 4	Araknus
5 a 7	Insetós
8 a 9	Skorpos
10	Homos

TABELA 5-14: ESPÉCIES COMUNS EM SAVANAS

1d10	Espécie
1 a 4	Leos
5 a 7	Hipós
8 a 9	Elefos
10	Rinós

6. PERSONAGENS

As tabelas a seguir auxiliarão o Corifeu na criação de personagens Mortais e Imortais, heroicos ou não.

TABELA 6-1: RAÇA

1d12	Raça
1 a 6	Mortal
7	Imortal – Súnio (pele clara, cabelos loiros, olhos azuis ou verdes)
8	Imortal – Móno (pele clara, cabelos negros, olhos negros)
9	Imortal – Kôlo (pele clara, cabelos castanhos, olhos castanhos ou azuis)
10	Imortal – Eáro (pele parda ou escura, cabelos negros, olhos negros ou verdes)
11	Imortal – Túndrao (pele bronzeada, cabelos ruivos, olhos castanhos)
12	Imortal – Átero (pele clara ou parda, cabelos castanhos, olhos castanhos ou azuis)

TABELA 6-2: GÊNERO

1d4	Gênero
1 e 2	Masculino
3 e 4	Feminino

TABELA 6-3: IDADE

1d6	Idade
1	Criança
2	Adolescente
3	Jovem
4 e 5	Adulto
6	Ancião

TABELA 6-4: ALTURA

1d6	Altura
1	Baixo
2 a 5	Normal
6	Alto

TABELA 6-5: PESO

1d6	Peso
1	Magro
2 a 5	Normal
6	Obeso

TABELA 6-6: COR DOS OLHOS

1d6	Olhos
1 e 2	Castanhos
3 e 4	Negros
5	Verdes
6	Azuis

TABELA 6-7: COR DA PELE

1d6	Pele
1 e 2	Clara
3 e 4	Parda
5	Bronzeada
6	Escura

TABELA 6-8: COR DOS CABELOS

1d6	Cabelos
1 e 2	Castanhos
3 e 4	Negros
5	Loiros
6	Ruivos

TABELA 6-9: OCUPAÇÃO

1d20	Ocupação
1 a 5	Cidadão
6 a 10	Camponês
11 a 13	Soldado
14 e 15	Sacerdote
16 e 17	Senador
18	Artista ou Aprendiz de Artista
19	Filósofo ou Aprendiz de Filósofo
20	Guerreiro ou Aprendiz de Guerreiro

TABELA 6-10: DIVINDADE PATRONA OU PREFERIDA

1d20	Divindade
1 a 3	Sún
4 a 6	Món
7 a 9	Kôl
10 a 12	Eár
13 e 14	Túndra
15 e 16	Áter
17	Lifa
18	Leto
19	Fáton
20	Ateu

TABELA 6-11: VIRTUDES

1d8	Virtude
1	Competição
2	Coragem
3	Simplicidade
4	Humildade
5	Justiça
6	Obstinação
7	Sinceridade
8	Rôle novamente

TABELA 6-12: VÍCIOS

1d8	Virtude
1	Inveja
2	Covardia
3	Hedonismo
4	Orgulho
5	Vingança
6	Esperança
7	Falsidade
8	Role novamente

TABELA 6-13: MOTIVAÇÕES

1d12	Motivação
1	Busca a Imortalidade
2	Busca agradar um familiar
3	Busca aprazer aos Deuses
4	Busca descobrir sua verdadeira origem
5	Busca fama e glória
6	Busca ficar com quem ama
7	Busca poder
8	Busca prazeres
9	Busca redenção
10	Busca tornar-se Rei
11	Busca tornar-se virtuoso
12	Busca vingança

TABELA 6-14: PROBLEMAS

1d10	Problema
1	Criminoso
2	Enfermo
3	Herege
4	Insano
5	Ostracizado
6	Pobre
7	Possui inimigos
8	Solitário
9	Viciado em vinho
10	Vicioso

TABELA 6-15: SEQUELAS

1d10	Sequela
1	Audição ruim
2	Caolho
3	Cego
4	Mudo
5	Não tem um pé ou uma perna
6	Não tem uma mão ou um braço
7	Possui um ponto fraco
8	Surdo
9	Visão ruim
10	Voz fraca

7. IMORTAIS

Imortais, sejam os filhos dos Deuses, sejam Mortais que obtiveram a Imortalidade (supondo que haja uma forma de evitar um destino trágico) podem se tornar ainda mais poderosos, podendo evoluir até o 30º nível. Do 21º ao 30º nível, porém, eles não adquirem novos benefícios de excelência ou especialização, e não recebem aumentos nos atributos.

TABELA 7-1: PONTOS DE EXPERIÊNCIA DE IMORTAIS

Nível	Campanha Curta	Campanha Normal	Campanha Longa
21º	920.000	1.150.000	1.560.000
22º	1.080.000	1.300.000	1.700.000
23º	1.240.000	1.450.000	1.840.000
24º	1.400.000	1.600.000	1.980.000
25º	1.560.000	1.750.000	2.140.000
26º	1.720.000	1.900.000	2.300.000
27º	1.880.000	2.050.000	2.460.000
28º	2.040.000	2.200.000	2.640.000
29º	2.200.000	2.350.000	2.820.000
30º	2.360.000	2.500.000	3.000.000

TABELA 7-2: ARTISTA IMORTAL INTERVENÇÕES DIVINAS DIÁRIAS

Nível	DV	BA	JP	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª
21º	+6 PVs	+10	9	7	6	5	4	3	2	1
22º	+7 PVs	+11	8	8	7	6	5	4	3	2
23º	+7 PVs	+11	8	8	7	6	5	4	3	2
24º	+8 PVs	+12	8	8	7	6	5	4	3	2
25º	+8 PVs	+12	7	9	8	7	6	5	4	3
26º	+9 PVs	+13	7	9	8	7	6	5	4	3
27º	+9 PVs	+13	7	9	8	7	6	5	4	3
28º	+10 PVs	+14	6	10	9	8	7	6	5	4
29º	+10 PVs	+14	6	10	9	8	7	6	5	4
30º	+11 PVs	+15	6	10	9	8	7	6	5	4

TABELA 7-3: ARTE

Nível	Não-Heroico	1º Patam.	2º Patam.	3º Patam.	4º Patam.	5º Patam.	6º Patam.	7º Patam.
21º	M	M	M	M	A	A	18	12
22º	M	M	M	M	M	A	A	14
23º	M	M	M	M	M	A	A	16
24º	M	M	M	M	M	A	A	18
25º	M	M	M	M	M	M	A	A
26º	M	M	M	M	M	M	A	A
27º	M	M	M	M	M	M	A	A
28º	M	M	M	M	M	M	M	A
29º	M	M	M	M	M	M	M	A
30º	M	M	M	M	M	M	M	A

TABELA 7-4: FILÓSOFO IMORTAL PENSAMENTOS DIÁRIOS

Nível	DV	BA	JP	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª
21º	+5 PVs	+8	8	7	6	5	4	3	3	2	2	1
22º	+5 PVs	+8	7	8	7	6	5	4	4	3	3	2
23º	+5 PVs	+9	7	8	7	6	5	4	4	3	3	2
24º	+6 PVs	+9	7	8	7	6	5	4	4	3	3	2
25º	+6 PVs	+9	6	9	8	7	6	5	5	4	4	3
26º	+6 PVs	+10	6	9	8	7	6	5	5	4	4	3
27º	+7 PVs	+10	6	9	8	7	6	5	5	4	4	3
28º	+7 PVs	+11	5	10	9	8	7	6	6	5	5	4
29º	+7 PVs	+11	5	10	9	8	7	6	6	5	5	4
30º	+8 PVs	+11	5	10	9	8	7	6	6	5	5	4

TABELA 7-5: FILOSOFIA

Nível	Desvelar	Elucidar	Ponderar	Deduzir	Argumentar	Reverter
21°	69%	78%	69%	69%	78%	63%
22°	72%	81%	72%	72%	81%	66%
23°	75%	84%	75%	75%	84%	69%
24°	78%	87%	78%	78%	87%	72%
25°	81%	90%	81%	81%	90%	75%
26°	84%	91%	84%	84%	91%	78%
27°	87%	92%	87%	87%	92%	81%
28°	90%	93%	90%	90%	93%	84%
29°	91%	94%	91%	91%	94%	87%
30°	92%	95%	92%	92%	95%	90%

TABELA 7-6: CONCEBER PENSAMENTOS

Nível	1ª cat.	2ª cat.	3ª cat.	4ª cat.	5ª cat.	6ª cat.	7ª cat.	9ª cat.
21°	78%	69%	60%	51%	42%	36%	33%	24%
22°	81%	72%	63%	54%	45%	39%	36%	27%
23°	84%	75%	66%	57%	48%	42%	39%	30%
24°	87%	78%	69%	60%	51%	45%	42%	33%
25°	90%	81%	72%	63%	54%	48%	45%	36%
26°	91%	84%	75%	66%	57%	51%	48%	39%
27°	92%	87%	78%	69%	60%	54%	51%	42%
28°	93%	90%	81%	72%	63%	57%	54%	45%
29°	94%	91%	84%	75%	66%	60%	57%	48%
30°	95%	92%	87%	78%	69%	63%	60%	51%

TABELA 7-7: GUERREIRO IMORTAL

Nível	DV	BA	JP	Dano Crítico	Movimento
21°	+7 PVs	+15/+9	10	x5	+4
22°	+8 PVs	+15/+10	9	x5	+4
23°	+8 PVs	+15/+10	9	x5	+4
24°	+9 PVs	+15/+11	9	x5	+4
25°	+9 PVs	+15/+11	8	x6	+5
26°	+10 PVs	+15/+12	8	x6	+5
27°	+10 PVs	+15/+12	8	x6	+5
28°	+11 PVs	+15/+13	7	x6	+5
29°	+11 PVs	+15/+13	7	x6	+5
30°	+12 PVs	+15/+14	7	x6	+5

TABELA 7-8: ESPORTES

Nível	Correr, Escalar, Nadar e Saltar	Montar e Guiar
21°	80%	70%
22°	81%	71%
23°	82%	72%
24°	83%	73%
25°	84%	74%
26°	85%	75%
27°	86%	76%
28°	87%	77%
29°	88%	78%
30°	89%	79%

TABELA 7-9: XP DADO POR IMORTAIS

Nível	XP
21°	8.600
22°	9.500
23°	10.400
24°	11.300
25°	12.300
26°	13.300
27°	14.300
28°	15.400
29°	16.500
30°	17.600